Discovery 1024

DMX Console

Manual de Usuario

1 Informacion General

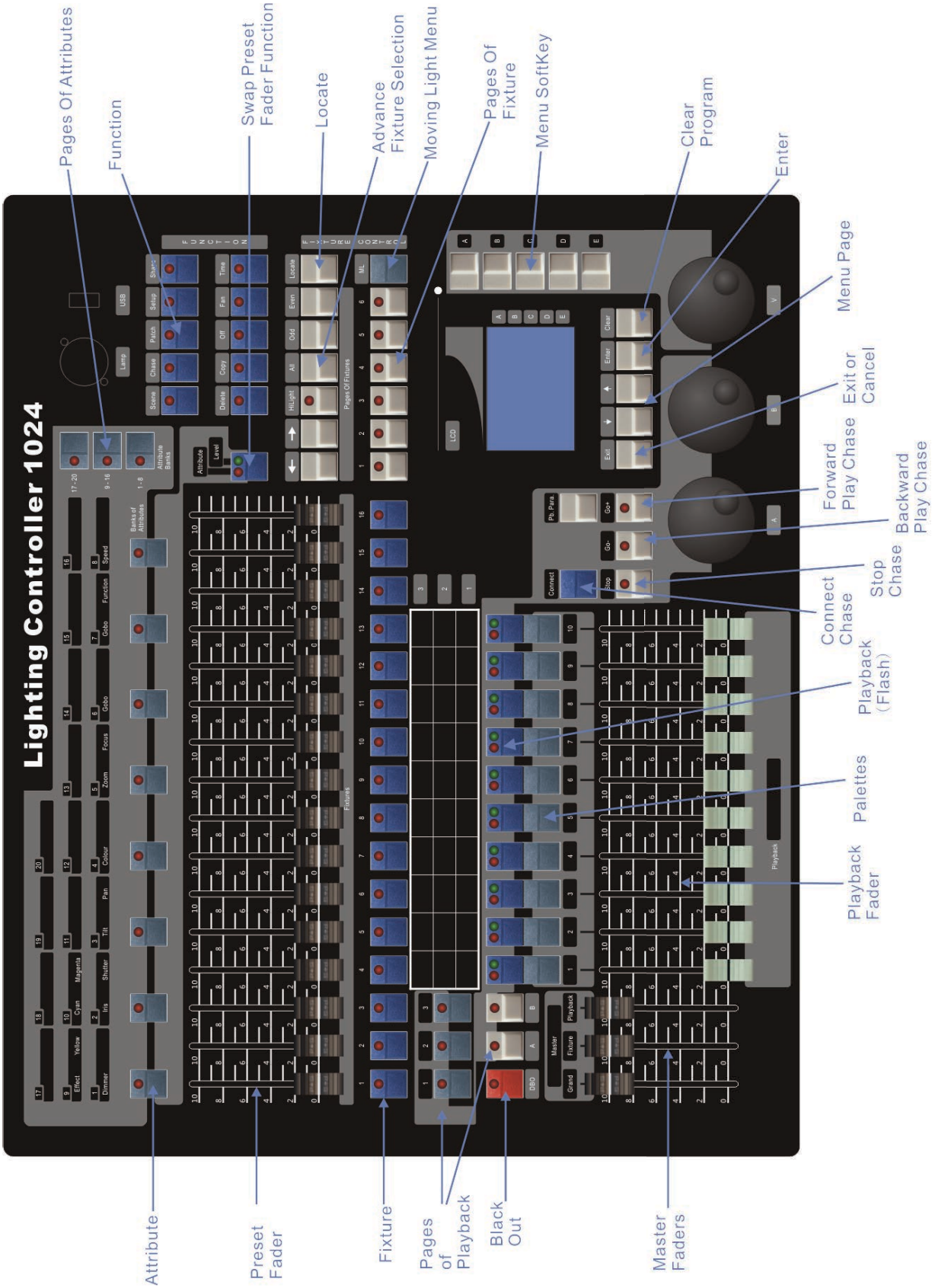
La controladora **Discovery DMX 1024** puede controlar hasta 96 aparatos. Es compatible con la biblioteca de formato extensión .R20 y cuenta con una función de efectos de forma de Pan / Tilt círculo, RGB arco iris, haz de ondas de oscurecimiento, etc. 10 escenas y 5 formas integradas se pueden emitir de forma simultánea. Los atenuadores se pueden utilizar para dar salida a escena y ajustar la intensidad de los canales de dimmer en las escenas.

1.1 Especificaciones

Número de canales DMX	1024
Aparatos	96
Canales por aparato	40 primarios + 40 ajuste fino
Libreria	Soporta librerias R20
Re-pacheo de aparatos	SI
Cambio de Pan/Tilt	SI
Canal de salida invertida	SI
Modification pendiente canal	SI
Escenas	60
Escenas trabajando simultaneamente	10
Pasos por escena	600
Control de tiempo en escena	Fade in/out, LTP slope
Shapes por cada escena	5
Escenas y dimmer por fader	SI
Interbloqueo de escenas	SI
Botón control escenas	SI
Generador de Shape	Shapes of Dimmer, Pan/Tilt, RGB, CMY, Color, Gobo, Iris y Focus
Shapes trabajando simultaneamente	5
Fader Master	Global, playback, fixture
Real time blackout	SI
Valores de canales por rueda	SI
VAlores de canal por fader	SI
Dimmer por fader	SI
Memoria USB	FAT32 supported

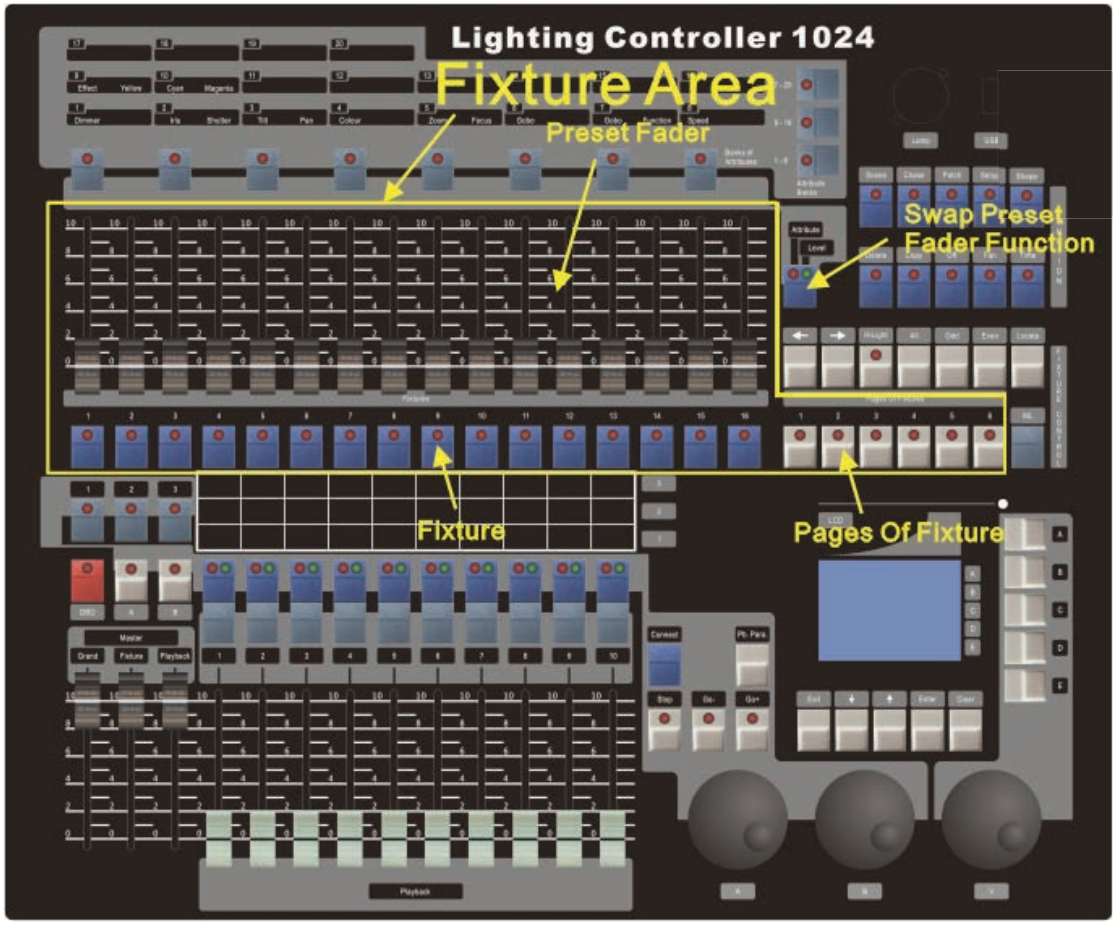
2 Area de Control

2.1 Panel Frontal



El panel frontal consta de varias áreas:

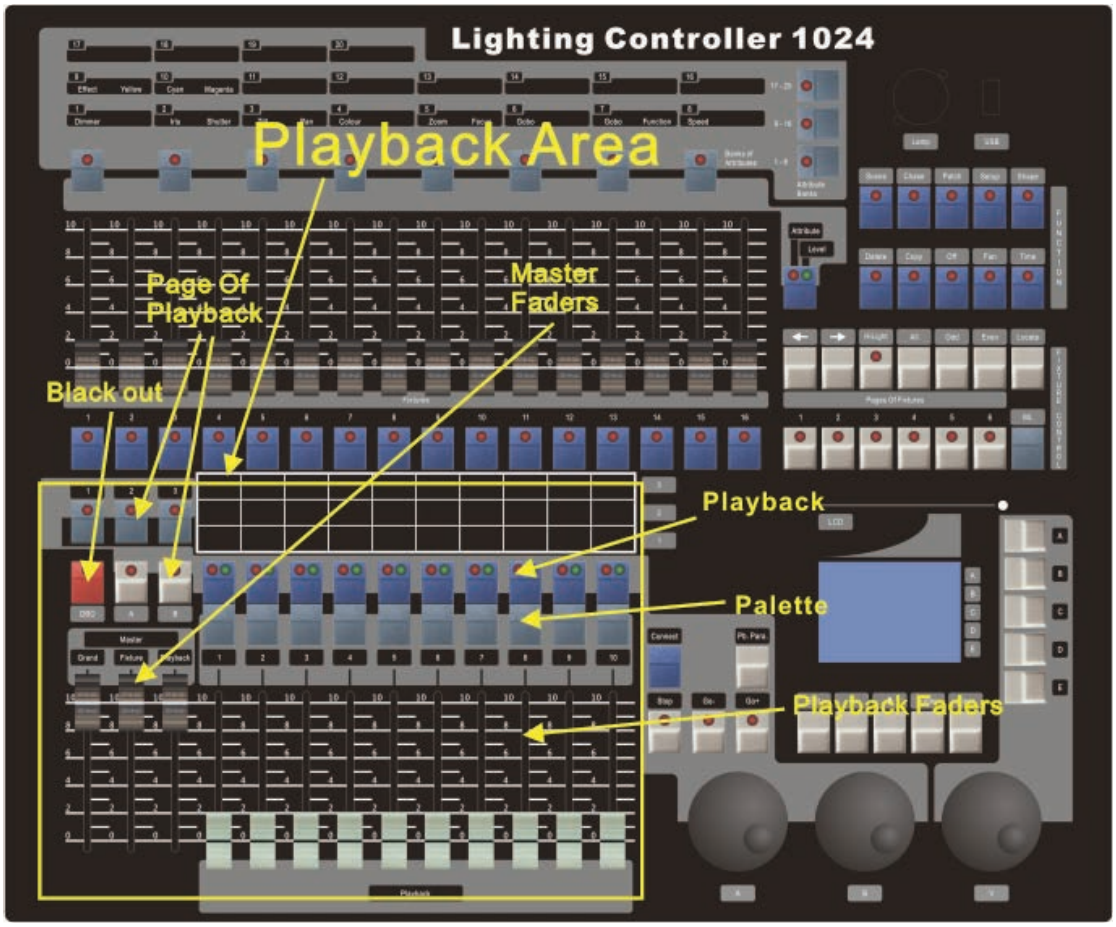
- **Fixture area**: incluye 16 botones de aparatos <Fixture> , 16 faders y 6 botones de pagina <Page>.



Hay 6 páginas de accesorios que admiten hasta 96 dispositivos. El botón de <Swap Preset Fader Function> con 2 indicadores LED se puede utilizar para cambiar las funciones de los 16 faders. Cuando el botón< Attribute > se activa, los faders se utilizan para ajustar el valor del atributo que por encima de los faders; Cuando se activa botón <Level>, los faders son para ajustar la intensidad de los aparatos.

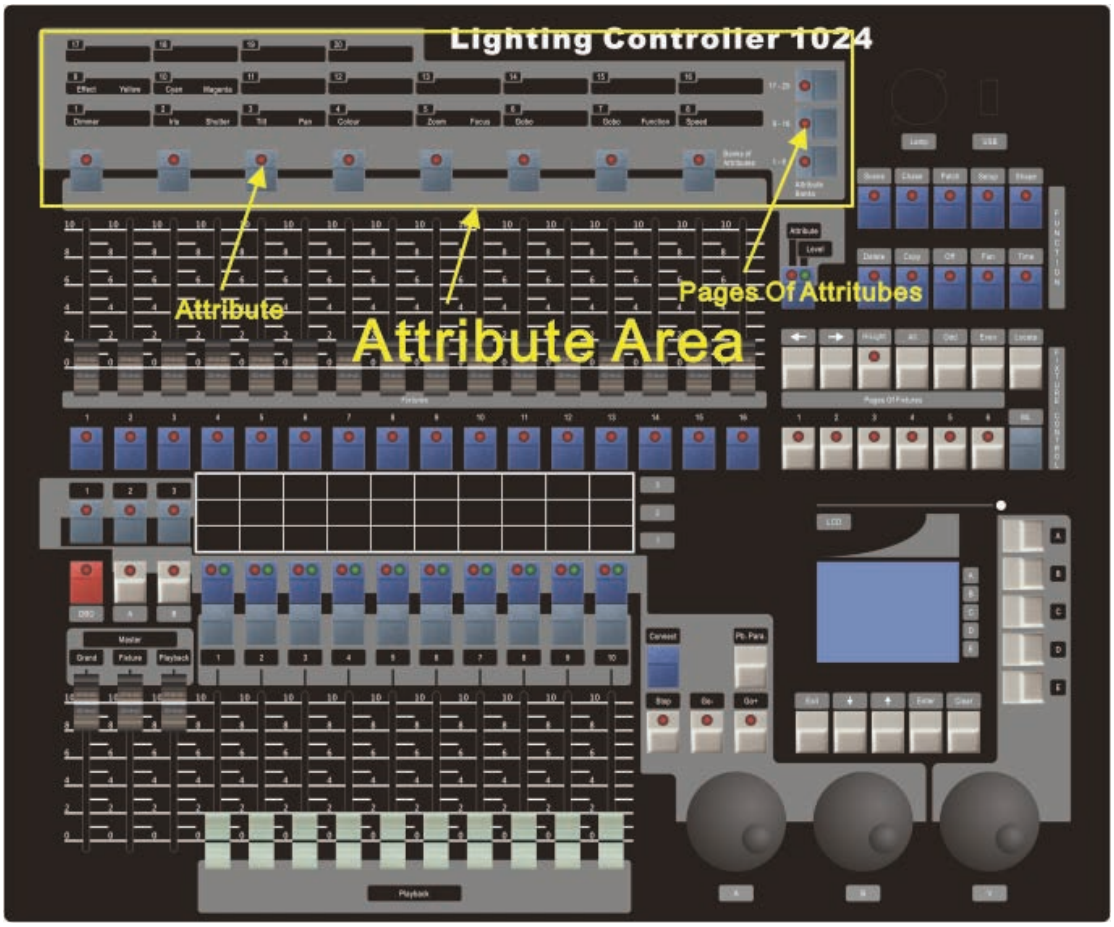
- **Playback area**: Incluye 10 botones<Playback>, 10 botones <Palette>, 10 faders de playback, 5 botones <page> y 1 botón <dbo>, 3 Master Faders

  ✧ La Pagina de reproducción le permite seleccionar diferentes paginas,<1>,<2>, <3> Botones <A>,<B> combinando 6 páginas.



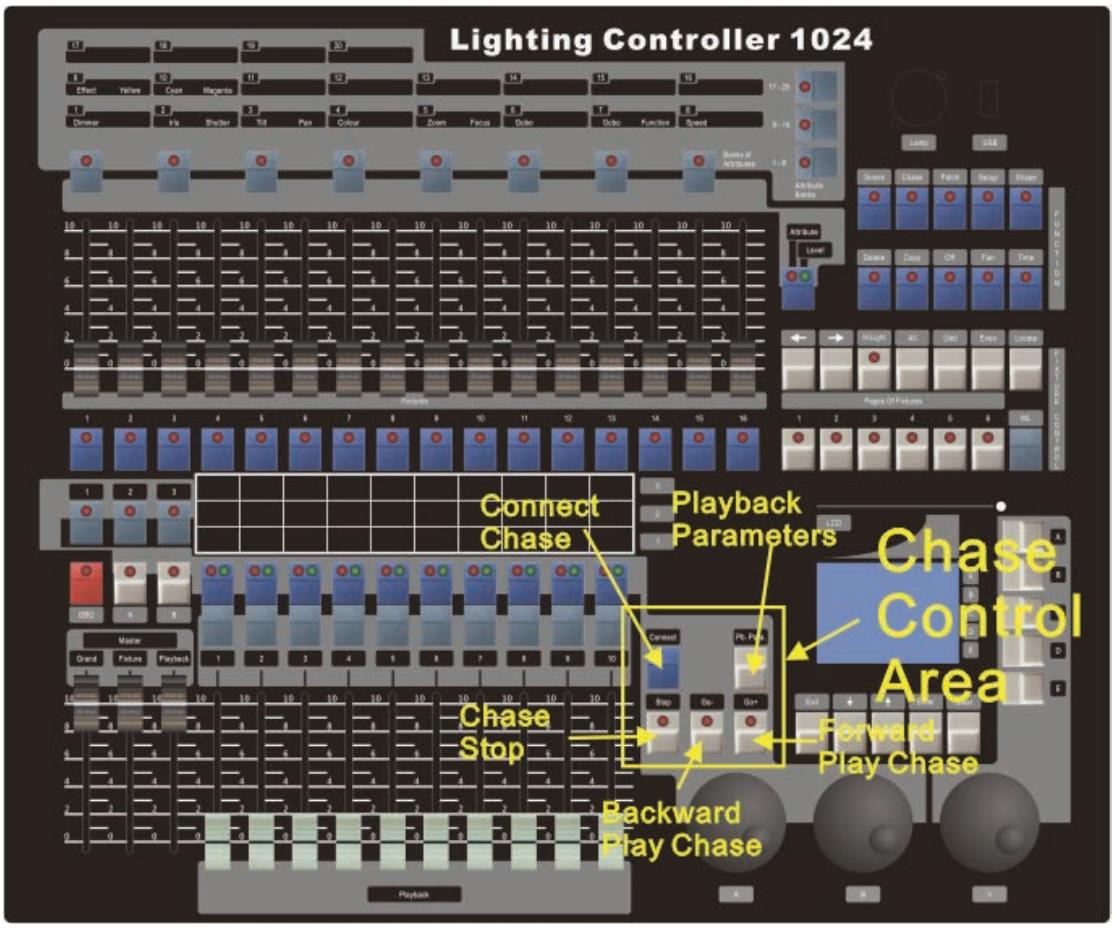
  ✧ El botón **Blackout** apaga la salida de DMX mientras este pulsado.
  ✧ El fader **Master** Faders permite controlar la salida general de las diversas partes de la mesa. Normalmente estará a Full.
  ✧ El Fader **Playback Faders** y Botones Playback son usados para reproducir las memorias programadas, durante el show.
  ✧ Los botones **Palette** permite aplicar rápidamente efectos directos(color, gobos, posiciones, Etc.).

- **Attribute area**: incluye 8 botones <Attributes> y 3 botones <Attribute Banks> . Cada botón < Attributes> dispone 2 atributos respectivamente controlados por <Wheel A> y <Wheel B>. Cuando el botón <Attribute/Level> es pulsado el botón <Attribute> los faders son usados para controlar los diferentes atributos.



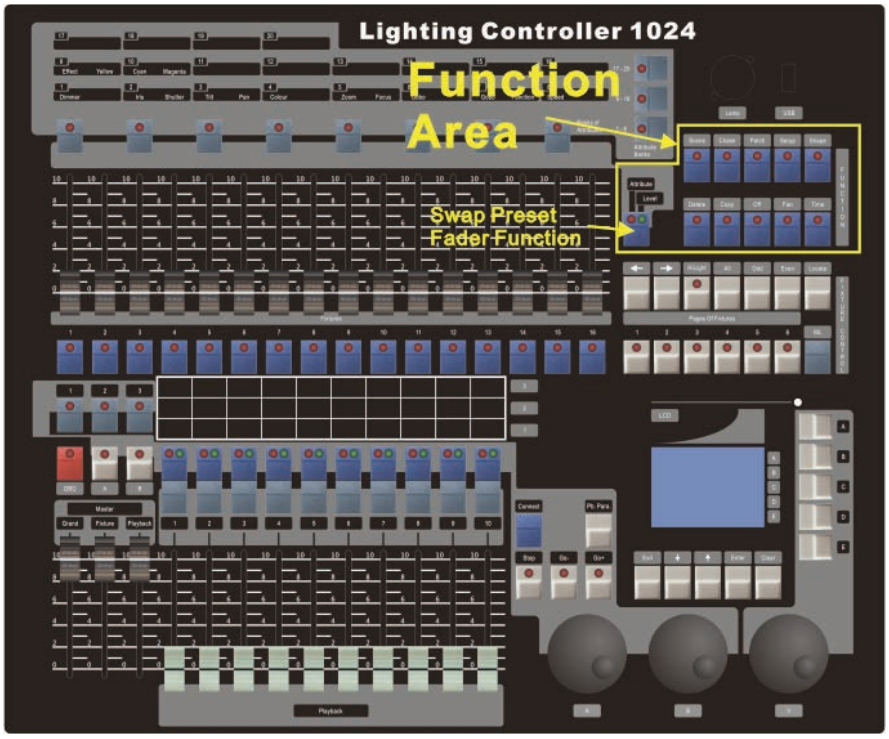
  - ✧ Los **botones de atributo** se utilizan para seleccionar los atributos de un dispositivo (por ejemplo, color, gobo, pan, focus) van a ser controlados usando las ruedas de control. Los botones tienen las luces encendidas para mostrarle qué atributos están activos. El botón inferior (Red) le permite reducir la intensidad de un accesorio si pierde la posición durante una presentación.

- **Playback control area**: Incluye 5 botones de control de reproducción: <Connect>, <Stop>, <Go->, <Go+> y <Playback Parameters>.

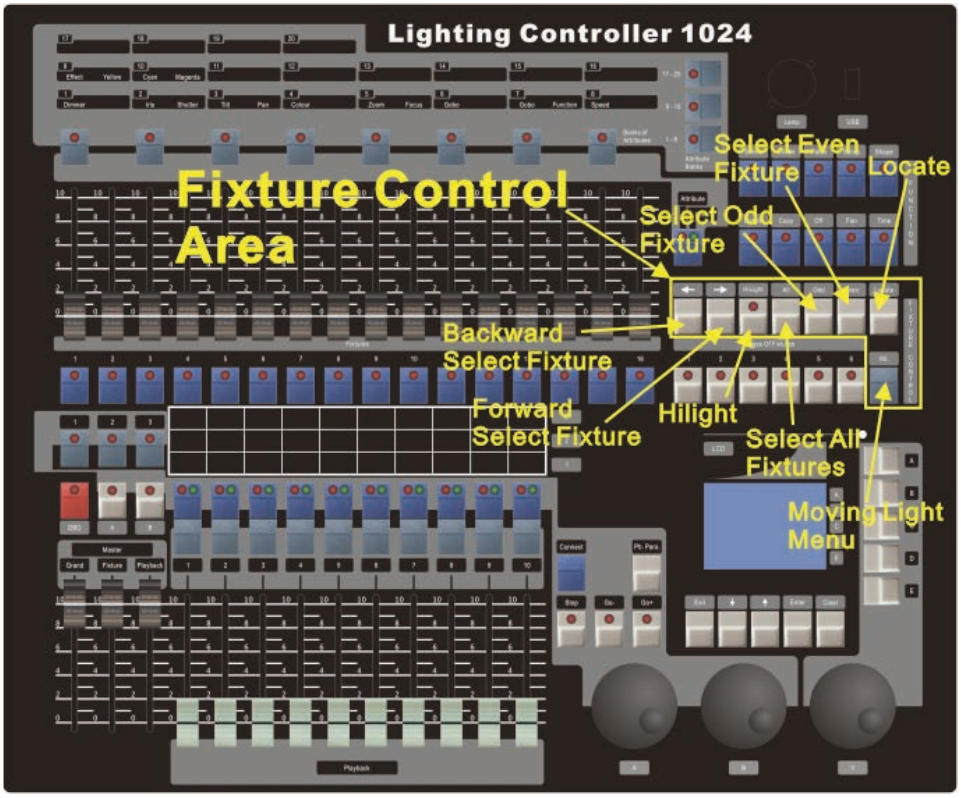


- ✧ El botón **Connect Button** le permite conectar el chase que deseas controlar.
- ✧ El botón **Stop Button** le permite parar el chase que deseas controlar.
- ✧ El botón **Go+ button** le permite arrancar el chase que deseas controlar hacia adelante.
- ✧ El botón **Go- button** le permite arrancar el chase que deseas controlar hacia atras.
- ✧ El botón **P.b. Par Button** ofrece avanzar la operacion del chase que deseas controlar.

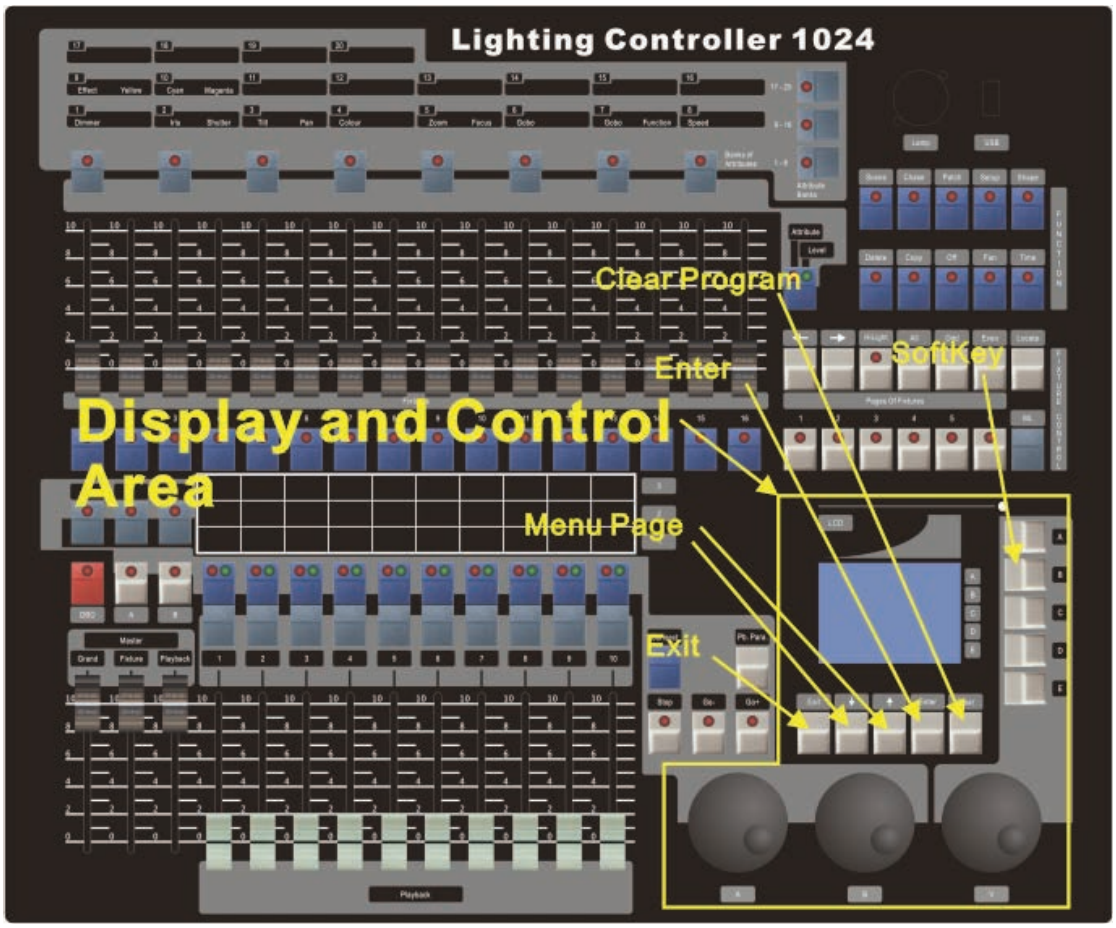
- **Function Area**: Operaciones sobre el almacenamiento escena y copia o pacheo, se pueden implementar en esta área. Los indicadores LED de los botones son para mostrar el estado de los botones.



- **Fixture control area**: incluye botones <Previous>, <Next>, <HiLight>, <All>, <Odd>, <Even>, <Locate> and <ML>, los cuales son funciones para control de aparatos.



- **LCD Area**: El el display LCD se muestran las operaciones de Menú y de Programación y borrado.



- Los botones de **Menu softkeys** (etiquetados A – E) son usados para seleccionar las opciones de control. En el display se muestra la función de cada botón. Estos cambian según la pantalla que este presentándose en cada momento.

3.1 Glosario:

- HTP: tipo de canal que a la salida a escena será el valor mas alto de cada momento (highest takes precedence), normalmente canales dimmer.
- LTP: El ultimo canal tiene preferencia (latest takes precedence), normalmente son canales No- dimmer.
- Fade in: Tiempo de entrada de escenas o chase
- Fade out: Tiempo de salida de escenas o chase.
- Scene: Paso único programado en un fader. También conocido como MEMORY, STATE, CUE, LOOK.
- Chase: sucesión de uno o mas pasos programados en un fader.
- Chase Steps: component individual de un chase.
- Playback Area de la mesa que saca a escena lo grabado como scene o chase.
- Record by fixture: Este es el modo normal del **Discovery 1024**. Esto significa que cuando se graba una señal, todos los atributos de cada aparato que usted ha cambiado se registran en el momento justo. Así que si usted cambia solamente la posición de un accesorio, el color, gobo, intensidad y todos los demás atributos de ese accesorio se registran. Esto es útil porque usted sabe que cuando se recupera la señal, que se verá exactamente como lo hizo cuando lo ha guardado. Sin embargo, puede ser un poco inflexible si desea combinar los Cue.
- Record by channel: Esto significa que sólo los atributos que han cambiado se registran en el momento justo. Así que si usted cambia la posición de un dispositivo, sólo la posición es grabada. Cuando se recupera la señal, el color, etc. gobo permanecerán como estaban último set. Esto significa que usted puede utilizar una señal para cambiar la posición de algunos partidos, dejando el conjunto de colores a partir de una referencia anterior, lo que permite más variedad cuando se está ejecutando un programa. Es una característica de gran alcance pero fácilmente puedes meterte en problemas con él, por lo que necesita para asegurarse de que los atributos que necesita para grabar y que desea "mostrar a través de". Cuando usted está aprendiendo, es mejor tener algunas pistas grabadas por "dispositivo de entrada" que encender las lámparas en un estado conocido, entonces tiene algunas señales de color para modificar sólo el color o el gobo algunas pistas para establecer el gobo, u otros atributos.

3. Patch

3.1 Pacheo

3.1.1 Pacheo dimmer

1) Presionar y mantener pulsado <Patch>, luego presionar <A>[Patch Dimmer].
2) La dirección se muestra en la segunda línea de pacheo <Wheel Value> donde se puede cambiar la dirección; Presionar <D>[Auto calculate Addr.] para conseguir automáticamente la dirección.
3) Para pachear un único dimmer, pulsar el botón Fixture button. Para pachear varios dimmers, mantener pulsado el botón Fixture button para el primer dimmer, luego pulsar el ultimo botón Fixture button que deseemos. Los canales DMx se asignan sucesivos.
4) Para parchear otro dimmer al mismo botón, introduzca el nuevo canal DMX y pulse el botón de nuevo Swop

3.1.2 Pacheado de aparátos móviles

1) Presionar y mantener pulsado <Patch>, luego presionar <B> [Patch Fixtures]. Si la librería que necesitas no esta incluida en la controladora, copiar los archivos (*.R20) desde tu ordenador a memoria USB.
2) Seleccione la librería para la controladora desde la memoria USB.
3) Presione <Up> ó <Down> para seleccionar en la librería; presione el botón de selección. Cuando la librería esta en la memoria USB, es descargada en la controladora.
4) Un código de dirección se mostrará en la línea 2 de la pantalla. Roll <Wheel Value> para cambiar de código; Presionar <D> [Auto calculate Addr.] para conseguir automáticamente la dirección.
5) Pulsar ajuste deseado <Fixture>botón para pachear un dispositivo inteligente. Puede asignar una gama de accesorios pulsando los botones Fixture primera y la última de la serie, al igual que para dimmers. A diferencia de dimmers, no se puede pachear más de un aparato en un botón accesorio. Si el botón de dispositivo ya está siendo utilizado, el parche se producirá un error. Utilice un botón accesorio diferente o borrar el fixture ya en el botón aparato si no lo quiero más.

3.1.3 Ver pacheo

Presionar<E>[Patch Information] para ver información de pacheo.

3.2 Editar

3.2.1 Cambío de canales DMX

Se puede re-pachear un aparato a un canal de DMX ó a una linea de de salida de DMX diferente. Toda la programación se mantiene.

1) Si no está en el menú de Pacht, presionar <Patch> para entrar.
2) Presionar <C> [Re-patch Fixture].
3) Una dirección se mostrará en la línea 2 de la pantalla para parchar. Cambiar con el rotor <Wheel Value> para cambiar la dirección DMX.
4) Una vez se tenga el canal DMX deseado pulsar el botón <Fixture> deseado.
5) Presionar <Enter> para confirmar.

3.2.2 Borrado de un aparato pacheado

1) Si no está en el menú de Pacht, presionar <Patch> para entrar.
2) Presionar <Delete> para entrar en el menú de borrado de pach.
3) Presionar el boton <Fixture> del aparato deseado y con el rotor <Wheel Value> para seleccionar la dirección deseada del dispositivo y, a continuación presionar <Enter> para confirmar la eliminación.

3.2.3 Utilidades de pacheo

- **Invert** - Le permite invertir un atributo de un aparato, por lo que al poner en cero la salida estará completo. No se puede invertir algunos atributos.
  1) Si no está en el menú de Pacht, presionar <Patch> para entrar.
  2) Presionar <D>[Patch Utilities]. Acontinuación presionar <B> [Set Invert].
  3) Seleccione aparato y seleccione atributo, a continuación, pulse <C> ó <D> para modificar.
- **Set/Reset Instant mode** – Cuando los canales LTP (movement) entre dos memorias, los valores LTP normalmente cambian suavemente. Puede configurar el modo de instantánea para que el complemento canal instantáneamente al nuevo valor.
  1) Si no está en el menú de Pacht, presionar <Patch> para entrar.
  2) Presionar <D>[Patch Utilities]. Después presionar <C> [Set Instant Mode].
  3) Seleccionar aparato y atributo, después presionar <C> o <D> para modificar.
- **Swap pan and Tilt** - Si usted tiene algunos aparatos montados lateralmente, puede ser útil para intercambiar los canales de giro e inclinación más.
  1) Si no está en el menú de Pacht, presionar <Patch> para entrar.
  2) Presionar <D>[Patch Utilities]. Después presionar <D> [Swop P/T].
  3) Presionar <Up> o <Down> para ver la información swop Pan / Tilt. Pulse la tecla de función que desea modificar

4. Control de aparatos

4.1 Seleccionar aparatos

- **Seleccionar un aparato individual**: Pulse los botones Fixture para manejar los aparatos que desee. El LED de la tecla Fixture se enciende en los aparatos seleccionados
- **Seleccionar varios aparatos**: Para seleccionar varios aparatos, mantenga pulsado el botón Fixture del primer aparato y pulse el botón Swop del último aparato deseado.
- **Pasando a través de los aparatos seleccionados de uno en uno**: Si ha seleccionado varios aparatos, nuestra consola tiene funciones para desplazarse por los aparatos seleccionados. Esto puede hacer que sea más fácil de programar una serie de aparatos, ya que no es necesario seleccionar cada uno manualmente. Al presionar <ß> o <à> en el "área Fixture control", se seleccionará a los aparatos en el rango de uno en uno. Si el botón <HiLight> está activado, el aparato seleccionado de la gama se iluminará, y el resto de aparatos se apagarán.
- **Activar previamente aparatos seleccionados**: Para activar todos los accesorios seleccionados anteriormente, presione <All> en "Area Fixture control".
- **Seleccione los accesorios en las posiciones impares**: Pulse <Odd>, los aparatos en las posiciones impares de los aparatos seleccionados se mantendrá activada, pero los que están en posiciones pares estarán deseleccionados. Esto se relaciona con el objeto de que ha seleccionado los aparatos antes de pulsar <Odd>.
- **Seleccione los accesorios en las posiciones pares**: Pulse <Even>, los aparatos en las posiciones impares de los aparatos seleccionados se mantendrá activada, pero los que están en posiciones impares estarán deseleccionados. Esto se relaciona con el objeto de que ha seleccionado los aparatos antes de pulsar <Even>.

4.2 Modificar los valores de los atributos

1) Seleccionar aparato.
2) Seleccionar atributo. Después usar <Wheel A> y <Wheel B> para ajustar los valores. O bien, cambiar a modo de atributo para ajustar el valor del atributo por faders.
3) Para ver los valores de salida de DMX, presionar <Output>.

4.3 Opciones avanzadas

- **Localizer aparatos**: Seleccionar aparato y presionar <Locate> en

"Area de control de aparatos" para localizar los aparatos, los aparatos son localizados y proporcionados por la librería.

- **Alieando aparatos**: Seleccionar loa aparatos y presionar <ML> en "Area de control de aparatos" después pulsar <A>, todos los valores de los atributos de todos los aparatos seleccionados se alinearán con el primer aparato.
- **Alineando atributos**: seleccionar aparatos y seleccionar atributos; Presionay <ML> en "área de control de aparatos" ,después pulsar <B>, Los valores de los atributos seleccionados actualmente de todos los aparatos seleccionados se alinearán con los valores del primer aparato.

4.4 Modo Fan

Modo FAN se propaga automáticamente los valores en un rango específico de los aparatos. Si se utiliza en el giro e inclinación, el resultado se extendía "rayos" de haces de luz. Los accesorios de primera y la última de la serie son los más afectados, y los accesorios centrales se ven afectados por lo menos. La cantidad de ventilador se puede ajustar con las ruedas. Al igual que con las formas, el orden en que se seleccionan los accesorios establece cómo funciona el efecto del ventilador. Los accesorios que seleccione primero y el último serán los que cambian más. Si utiliza un grupo para seleccionar los accesorios, el orden es aquella en la que los encuentros en el grupo fueron seleccionados cuando se creó. El efecto ventilador, mientras que normalmente se utiliza en los atributos de giro o inclinación, se puede aplicar a cualquier atributo.

1) Seleccionar aparatos;
2) Seleccionar atributos;
3) Presionar <Fan> en "en function area" (indica on);
4) Seleccionar el valor de FAN en las ruedas;
5) Presionar <Fan> en "Area de funcion" (indica off) de nuevo para cerrar el modo de FAN cuando haya terminado.

4.5 Borrar la programación

- **Limpiar el programador**: Presionar <Clear> en el menú de área.
- **Eliminación de un aparato seguro de un determinado atributo del Programador**: Seleccionar el aparato deseado. Presionar <Off> en la function de área, después <B>[OFF Selected Fixtures] para borrar el aparato del programador; o, presionar <OFF> después <C>/<D> para eliminar los atributos del aparato del programador.

5. Efectos o formas

Una forma es simplemente una secuencia de valores que pueden aplicarse a cualquier atributo de un aparato. Un "círculo" forma, por ejemplo, aplicado al Pan y atributos de inclinación, haría que el aparato mueva el haz alrededor en un patrón circular. Se puede establecer el punto central del círculo, el tamaño del círculo y la velocidad del movimiento de círculo.
Además de las formas posición del haz, hay un gran número de otras formas disponibles en esta consola. Las formas se definen para un atributo particular, tal como el color, dimmer, enfoque y así sucesivamente. Algunas formas no funcionará con algunos accesorios, formas de enfoque, por ejemplo, puede producir agradable "enfoque full" efectos en los accesorios que han DMX enfoque, pero no hará nada en los accesorios que no se han centrados.
Cuando se utiliza una forma con más de un aparato, se puede elegir entre aplicar la forma idéntica a todos los aparatos, o compensarlas por lo que la forma se ejecuta a lo largo de los aparatos de la creación de "onda" o "Ballyhoo" efectos de tipo. Esto se llama la propagación de la forma.
En **Discovery 1024**, 5 formas se pueden ejecutar de forma simultánea, pero sólo 1 forma es editable.

5.1 Seleccionar un efecto o forma

1) Seleccionar aparatos;
2) Presionar <Shape> en “Area de funcion”;
3) Presionar <A> [Playback a shape];
4) Presionar <Up> o <Down> para seleccionar el tipo de efecto o forma y confirmar con tecla de función
5) Presionar <Up> o <Down> para seleccionar una forma y confirmar con una tecla de función

5.2 Editar efecto o forma

1) Presionar <Shape> en “Area de Funcion”;
2) Presionar <B> [Edit a shape];
3) Seleccione la forma que desee editar con una tecla de función y, a continuación, pulse <Exit> para salir de este menu;
4) Presionar <C> [Shape Parameters];
5) Seleccione el parámetro que desea modificar con una tecla de función y, a continuación, cambie el valor con <Wheel Value>.
   - Size: Amplitud.
   - Speed: velocidad de efecto o forma.
   - Repeat: Repite el patrón después de repetir número de aparatos.
   - Spread: Como los instrumentos se extendió por todo el patrón, 0 = distribución uniforme.

5.3 Borrado de efecto o forma

1) Presionar <Shape> en "area de funcion";
2) Presionar <Delete> en "area de funcion";
3) Seleccione la forma que desea eliminar;
4) Presionar <Enter> para confirmar.

5.4 Parametros de reproduccion

Esta opción le permite configurar los parámetros de una forma almacenada en una reproducción / escena. Cuando una escena se desvanece en, se puede determinar si la forma debe comenzar en tamaño completo y la velocidad instantánea, (Static) o si la velocidad de forma y / o tamaño debería desaparecer en tan bien (temporizado). Si el modo de memoria se establece en 0, la configuración del tamaño y la velocidad son ignorados.

1) en Shape Menu, Presionar <E>.
2) presionar el botón <Playback> del parámetro de reproducción que desea establecer.
3) <A> establecer el tamaño y el tiempo.
4) <B> establecer la velocidad y el tiempo.
5) <C> le permite eliminar el desplazamiento causado por una forma cuando se detuvo. Cuando se apaga una memoria con una forma, los aparatos se verá compensado por el último estado de la forma. Al establecer esta opción en "eliminado" hace que el aparato vuelva a sus ajustes programados. Al establecer esta opción a "restos" deja la forma de compensación en lugar.

6. Palette

Cuando se programa un espectáculo usted encontrará que usted utiliza con frecuencia ciertas posiciones, colores, etc. Al igual que la paleta de un artista, la **Discovery 1024** le permite guardar esta configuración para que pueda recordar en el toque de un botón en lugar de tener que buscar en las ruedas cada vez. Hay 6 páginas de 10 registros de paleta.

Además, al reparar un aparato, el controlador de carga 10 posiciones predefinidas, 10 colores y gobos 10 en la paleta para que la luminaria. Esto le permite recuperar los colores específicos y gobos sin tener que encontrarlas mediante las ruedas. Las posiciones normalmente necesita ser editado antes de poder utilizar.

6.1 Grabando una Palette

1) Presionar <Clear> para limpiar el programador.
2) Seleccionar los proyectores en los que desea almacenar valores de la paleta.
3) Uso de los botones y ruedas de atributos, establezca los atributos que desee en la paleta. Puede guardar cualquiera o todos los atributos de un fijo en cada entrada de paleta. Sólo los atributos que haya cambiado será recodificada.
4) Presionar <Scene>, después presionar boton <Palette> para grabar.

6.2 Borrado Palette

1) Presionar <Delete>.
2) Presionar <Palette> dos veces para borrar.

6.3 Rellamando a los valores de Palette

1) Seleccione los aparatos que desea aplicar el valor paleta.
2) Presionar <Palette> para rellamar al valor.

- Si presionas <Palette> mientras que no hay aparato seleccionado, el controlador recupera todos los datos de la paleta.

7. Escenas

Hay muchas funciones en el controlador para crear un efecto de iluminación complicadas, y, lo más fundamental es una escena, en la que puede almacenar un "look" que ha creado con su luz.
Hay 60 reproducciones en 5 páginas, cada página con 12, que pueden ser utilizados para almacenar las escenas y persigue. En el modo de ejecución, los faders y los botones <Reproducción> se utilizan para controlar las reproducciones, en el modo de programación, los botones del área <Reproducción> son para la edición.

7.1 Grabando una escena

3) Presionar <Clear> para limpiar el programador.
4) Edición de los efectos de los aparatos. Incorporando efectos o formas. En una escena se pueden grabar 5 efectos o formas. Sólo aquellos aparatos que han sido editados pueden ser incluidos en el Programador;
5) Presionar <Scene>. En este momento, el indicador LED de los botones <Playback> si estos están vacios parpadearan sus Led; los que tienen algo grabado permanecen apagados;

6) Presionar <C> seleccionar el tipo de modo de grabación, modo canal o modo aparato. Presionar <B>, si es necesario, un highlight pulsar [Stage];
   - Grabación por aparato: Todos los datos del canal de todos los aparatos que han sido editadas y seleccionadas se almacenarán.
   - Grabación por canal: Sólo los datos de los canales que han sido editados se almacenan.
7) Seleccionar el modo. (ver sección 6.5).
8) Presionar y vaciar pulsando botón <Playback> para grabar. Si presionas el botón <Playback con un simple paso es almacenada, entonces, si se sobrescribirá pulsando <Enter>.

7.2 Incluye

A veces es útil poder volver a utilizar algunos aspectos de una escena que ya se ha creado en otro lugar. Si ha creado un modelo muy bonito de criss-cruce de haces de luz, por ejemplo, es posible que desee volver a utilizarlo en otra memoria con gobos y colores diferentes.
Normalmente, cuando se reproduce una escena, la información no se carga en el programador, por lo que no se puede simplemente encender una escena, modificarlo y guardarlo en una nueva escena. La función Include permite recargar una memoria de nuevo en el programador. A continuación, se puede utilizar en un nuevo escenario.

1) Presionar <Copy>;
2) Presionar y designer al botón <Playback> para incluir la escena;
3) Presionar <Enter> para confirmar.

7.3 Copiando una escena

1) Presionar <Copy>, después, presionar el botón <Playback> esto graba la escena.
2) Presionar el botón vacio de <Playback> para grabarlo.

7.4 Borrando una escena

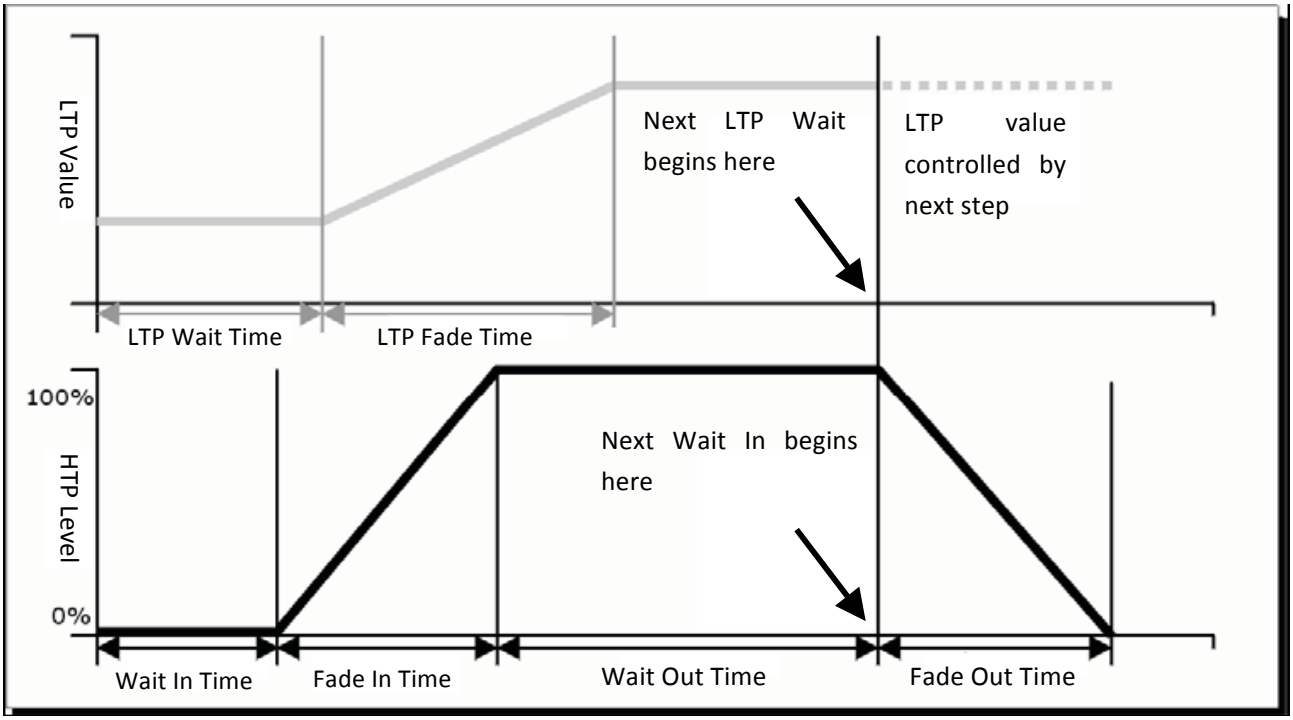
1) Presionar <Delete> para accede al menú de borrado;
2) Presionar el botón deseado de <Playback> para borrarlo; presionar para confirmar.

7.5 Time

Presionar <Time>, después, pulsar el botón <Playback> deseado para editar. Se puede establecer un fade in y fade out de forma independiente para cada memoria o escena. Los faders de playback solo afecta a los canales HTP (intensity). Estos son separados de los LTP que le permite ajustar los tiempos

de movimiento. Canales LTP que se establecieron en "I" durante Patching ignorar LTP tiempos de fundido.

El efecto de los tiempos se muestra en la imagen siguiente.



Los tiempos que ingresa se ve afectada también por el modo de escena:

- Modo 0 – No se utiliza la información de temporización. Los canales HTP con el valor 0-100% posición con faders de playback.
- Modo 1 – Los canales desaparecen en el tiempo de fundido según lo establecido por HTP y LTP (except los canales LTP instantaneous). Si se introduce la menoria Modo 0, esta cambiara automaticamente al Modo 1. Si los tiempos de HTP se ponen a cero los niveles de HTP se desvanecen con el fader.

Modo 2 –Los cabales HTP se desvanecen según lo establecido por los tiempos HTP, o con el fader si los tiempos se ponen a cero. Los canales LTP son controlados por la posición del fader (excepto canales instantaneos). El ajuste del tiempo de fundido LTP estara en 0 para utilizar este modo.

7.6 Corregir escenas

Levante fader, la escena correspondiente en la página actual será la salida. En el primer menú, pulse un botón <Reproducción>, la escena seleccionada será salida y cerrar después de que lo suelte.

8. Chase

Una secuencia de uno o más pasos en diferido programado utilizando la tecla CHASE. Se puede volver a reproducir automáticamente si se desea. A veces conocido como SEQUENCE, STACK o Linked Cues. La secuencia puede incluir a 600 pasos de esta consola.

8.1 Creacion

1) Presionar <Chase> en el área Playback, el indicador de Led de los botones <Playback Sin ninguna escena guardada aparece parpadeando, los que tienen una secuencia mantendrá siempre, y los que tienen una escena se apagará;
2) Presionar y designar el botón<Chase> para entrar en el menú de secuencia. En este momento, la pantalla LCD mostrará el número de página actual y el número de paso total de la escena de múltiples pasos; Presionar <Up> o <Down> para cambiar de pagina;
3) Después de la edición de los efectos , presionar <C> [Record] para entrar en el menú de grabación;
4) Presiona <B>/<C> para seleccionar el modo de grabación;
5) Si se trata del ultimo paso, a continuación presionar <D>[Record Ad Final Step] para almacenar directamente, o, presionar para apagar el botón <Playback> después de grabarlo. Para sobre escribir un paso, seleccionar la posición deseada, después presionar <B> para sobre escribir o presionar <C> para insertar el paso .

8.2 Borrado de un paso

En el menú Chase, presionar <Delete> para entrar en el menú Eliminar, presione un botón <Reproducción> desea eliminar un paso.

8.3 Tiempo de paso

En el menú Chase, presionar<Time> y a continuación pulse el botón <playback> deseado para entrar en el menú Edición de Tiempo. Presionar <up> ó <abajo> para pasar las páginas, pulse una tecla de función para seleccionar las opciones de edición; rollo <WheelValue> para cambiar los valores; Pulse para confirmar <Intro>.

Las opciones de tiempo pueden ser (ver la figura de la página siguiente):

[Wait Fade In] – El tiempo de espera antes de que un canal HTP descienda

[Wait Fade Out] – El tiempo de espera antes de que un canal HTP ascienda

[Fade In] –tiempo de entrada de los canales HTP

[Fade Out] – Tiempo de salida de los canales HTP

[LTP Slope] Tiempo de bajada de un canal LTP

[LTP Wait] – El tiempo de espera antes de que un canal LTP baje

[Connect] – If close the connection, then, the scene running will be paused at this step until <Go+> or <Go-> is pressed.
[Simple Step] – The global time of using multi-step scene
[Complex Step] – The special time for its own

8.4 Incluir pasos

En el menú de edición de Chase, pulse el botón <playback> deseado del paso, entonces, los datos de la escena se importarán.

8.5 Tiempo global

1) En el primer nivel del menú, presionar <Time>;
2) Cuando Presionas designas el tiempo. Presionar <Up> ó <Down>para cambiar de pagina; pulse una tecla de función para seleccionar las opciones de edición; rueda<Wheel Value para el cambio ; Presionar <Enter> para confirmar.

8.6 Borrado de una escena

1) En el primer nivel del menú, presionar <Delete>;
2) Presionar y designar <Playback> pulsar dos veces el botón de Delete.

8.7 Copiado de una escena

1) En el primer nivel del menú, presionar para designar un <Playback>
2) Después presionar el botón de <Playback> donde queremos asignarlo. Entonces, la escena en el primer botón se copia en el segundo.

8.8 Arrancar un chase

Elevar un fader, el chase correspondiente en la página actual será el lanzado. En el menú de partida

8.9 Conectar

- Cuando añadimos un chase, este se conecta automaticamente.
- Si el chase que esta conectado no es la que desea conectarse, tu puedes presionar <Connect> después <Playback> para conectarlo.
- Si no deseas conectar mas chase, después, tu puedes presionar <Connect> dos veces para borrar todas las conexiones.
- Una vez que el chase esta conectado, tu lo puedes controlar con <Stop>, <Go+> y <Go->. <Go+> y <Go-> son los controles de Playback de dirección. Para guarder la velocidad, presionar el botón<Playback Parameters> despus <B>[Save Speed & Dir].
- Cuando un Nuevo chase es conectado, tu puedes usar <Wheel A> para controlar la velocidad y <Wheel B>para controlar la rampa de acción. Pero si el Programa actual tiene datos presiona <Connect> despues <E>[Change Wh A/B Mode] para cambiar el modo de la rueda, de modo que usted será capaz de controlar el momento de la escena. El

tiempo bajo el control de <Wheel A> y <Wheel B> es un tiempo temporal; para guarder el tiempo, presionar <Playback Parameters> despues <B> [Save Speed & Dir]. Para restaurar la velocidad anterior, presionar <Connect> despues <E> para limpiar el tiempo temporal. Una vez salvada la velocidad, no se puede restaurar.

8.10 Opciones de avance

Cada chase tiene opciones que se pueden establecer para modificar la forma en que se ejecuta. Presionar <P.b. Par>. Tu necesitas tener un chase "connected", o el botón no hace nada. Las opciones definidas son individuales para cada chase. Las opciones son:

A[Save Speed] – guarda la velocidad actual del chase (ajustada con la rueda A).

B[Save Direction] – salva la dirección del chase.

C[Loop Playback/Bounce/Stop on final step] - hace que el stop del chase sea en el paso final. Si el paso final es un blackout, el chase aparecerá para apagarse automáticamente, por lo que sólo tiene que pulsar Go siempre que lo desee para que esto ocurra de nuevo.

D[Skip Time Options] - Le permite omitir la espera primer y / o fader del chase. A menudo se quiere hacer esto por lo que el chase se inicia tan pronto como usted levanta el fader. (Pulse el botón para cambiar entre las opciones)…

Saltar tiempo de espera a la primera (El tiempo de espera se pierde cuando el chase es el primer activado)

Saltar tiempo de espera con el fader (Tanto los tiempos de espera y tiempos de fundido se pierden cuando el chase se enciende por primera vez)

9. Setup

9.1 Administrar la memoria USB

En el primer menú, presionar el botón <Setup>, despues presionar <A> - "U-Disk". A continuación puedes seleccionar "Save Data" o "Read Data". En el menú "Save Data", usar la rueda V para el cambio de los caracteres, subir o bajar los cursores. Después seleccionar Enter para confirmar.

9.2 Limpiar los datos

En el primer menu, presionar el botón <Setup>, then press <B> to wipe all the data or only the playback data off the controller.

9.3 Seleccion de lenguaje

Presionar el botón <Setup>. La pantalla LCD mostrara "English/Chino". Presionar el botón para seleccionar la tecla de función por la pantalla LCD para seleccionar el idioma.

Seleccionar libreria

En el primer menú, presionar el botón <Setup>, después presionar <D> eliminar o actualizar la biblioteca de aparatos.

10. Descargar hardware

1) Copiar el archivo de descarga "TR1024UD.BIN" en tu U-Disk.
2) Cerrar y apagar le controladora.
3) Poner el U-Disk en el Puerto USB de la controladora.
4) Encender la controladora.
5) Después en la controladora localizar el archivo, Presionar <Enter> para descargar.

11. Apendice: Generar un aparato

Generador de personalidad es un software para la edición de la biblioteca. Un CD con el programa de instalación Personalidad Builder está incluido en cada paquete de **Discovery 1024**. Se puede instalar en su PC y utilizarlo para editar su biblioteca. Los archivos de la biblioteca se pueden guardar en una memoria USB (formato FAT32) y se cargan en **Discovery 1024**.

11.1 Interface of Personality Builder

11.2 Como construir una personalidad

1) Seleciona tu lenguaje.

2) Presionar <New> para crear una nueva personalidad.
3) Poner el nombre del aparato.
4) Seleccione la etiqueta azul para establecer el atributo.
5) Indicar el numero de canal de DMX en la caja de grupo Atributo de Configuración.
6) Seleccionar el tipo de atributo.
7) Poner el nombre del atributo.
8) Si el atributo tiene canal fino, poner el canal Dmx en el.
9) Poner el valor del localizador.
10) Establecer el fade e invertir.
11) Seleccionar otro atributo.
12) Salvar librería.
13) Copiar la libreria en u-disk root path, después puedes usar en la consola **Discovery 1024** esta libreria.